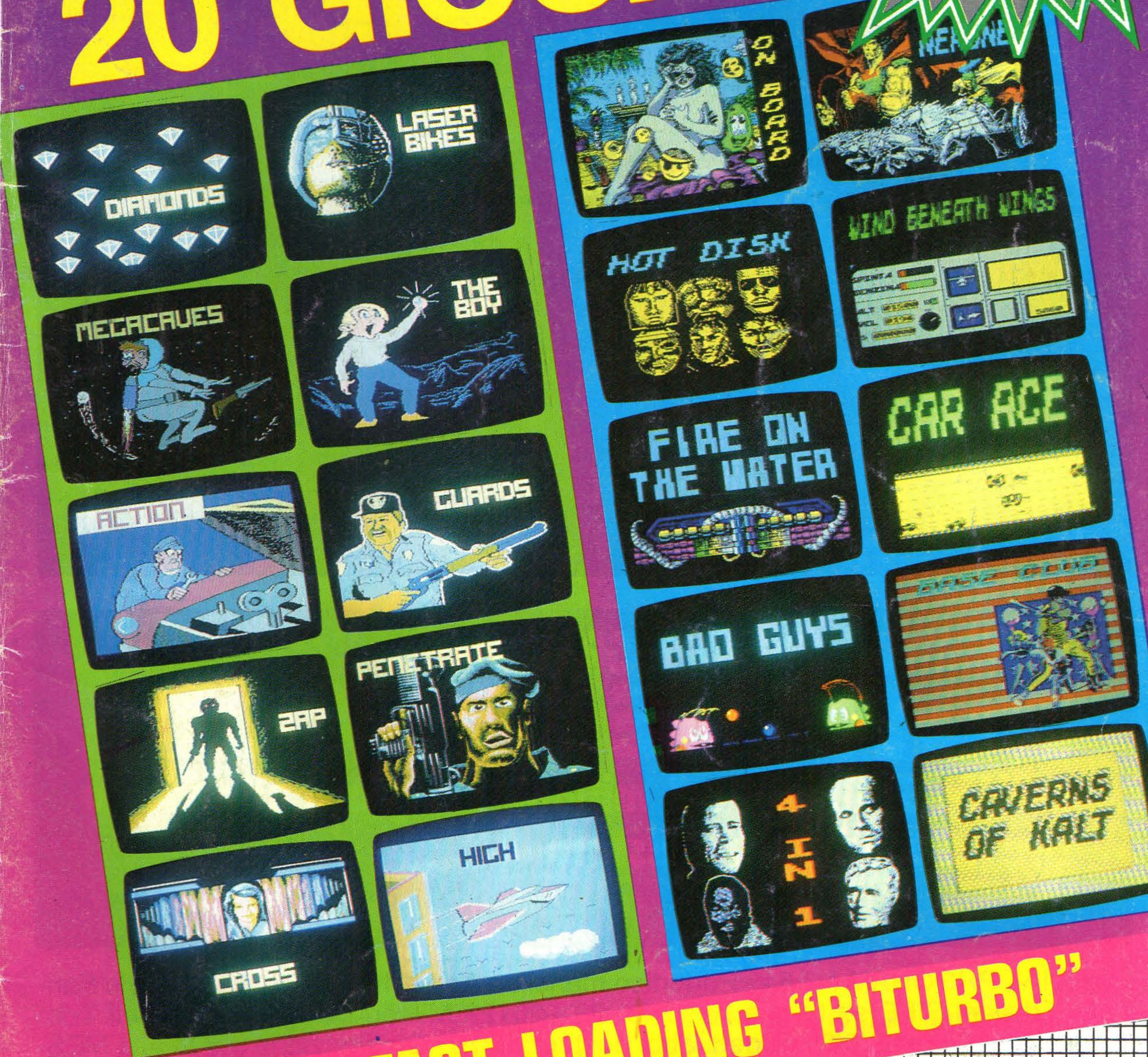
MENSILE - ANNO VII - N. 64

SPECIAL PROGRAM

CBM 64
SPECTRUM 48 K

20 GIOCHI



FAST LOADING "BITURBO"

SUPER E' MEGLIO

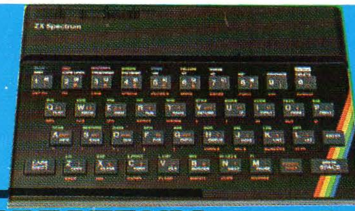
Crediamo che tutti i nostri lettori siano d'accordo con noi che tutto ciò che è super è meglio di normale. Sembra una battuta alla Catalano (ve lo ricordate ancora l'amico di Arbore?). In verità soltanto leggendo a fondo le recensioni che vi proponiamo questo mese e ancor di più facendo girare la cassetta allegata capirete quanto sia importante aver a che fare, anche solo per un gioco, con il top dei top. I giochi tipo Commando, Future Wars e Grand Prix Master la dicono lunga sull'argomento. Presto alla lettura!

SPECIAL PROGRAM N° 64 - Periodico mensile - Aprile 1990 - Dir. Resp. Elvio Fantini - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Registr. presso il Trib. Milano N° 278 del 2/6/84 - Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A. - Stampa Grafica '85 - Rodano Millepini (MI).

SULLA CASSETTA



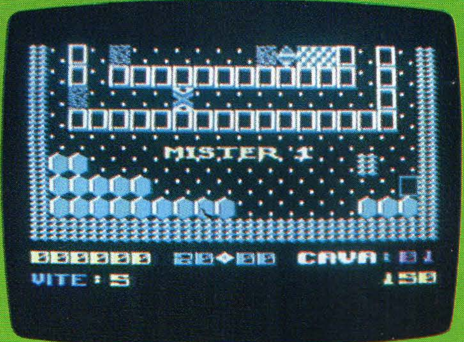
CBM 64 — LATO A



SPECTRUM — LATO B

CBM 64

DIAMONDS



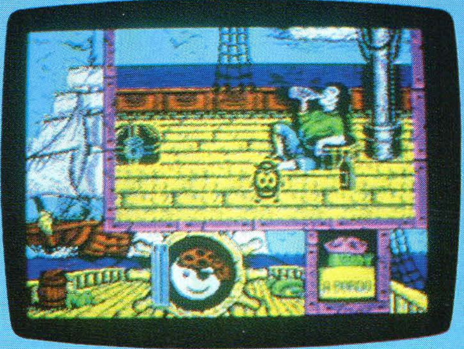
Sei un minatore intrappolato in una caverna di diamanti da perfidi malviventi che vogliono il tuo aiuto affinché recuperi tutte le gemme di ogni zona. Il tuo compito parrebbe non troppo difficile se non fosse che alcuni massi occludono alcune vie di accesso ai diamanti e che degli strani animali si aggirano in alcune zone circoscritte ma se ti toccano ti uccidono. Fai cadere i massi uno ad uno togliendo la terra che li blocca, ma fai molta attenzione che nel cadere non ti stritolino, mettendo fine alla tua povera vita. Se riuscirai a raccogliere il numero minimo di diamanti indicato sullo schermo forse i malviventi ti faranno uscire.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SPECTRUM

ON BOARD

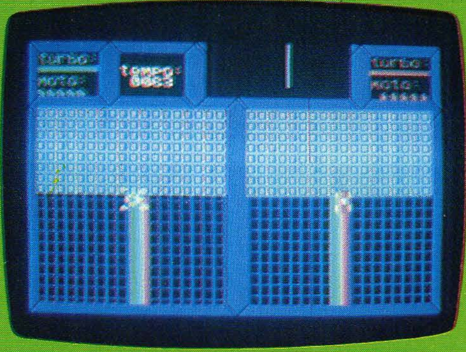


In questa seconda puntata dovrete guidare il nostro amico verso la conquista di una pericolosa nave pirata. Sopra di essa dovrete ingaggiare aspri combattimenti per riuscire ad aver la meglio sui pericolosi pirati.
Questi sono abituati a fare ogni tipo di razzie, mettendo a soqquadro le navi che incrociano (per loro sfortuna) la terribile bandiera col teschio. Non dovete arrendervi, fate leva sulla vostra temerarietà e prontezza di riflessi, solo così riuscirete ad aver la meglio sul terrore dei sette mari. A darvi man forte potrete trovare lungo il percorso alcuni oggetti che se raccolti vi rifornirannno delle energie spese sin'ora.
Buona fortuna!!

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

Tasti ridefinibili

LASER BIKES



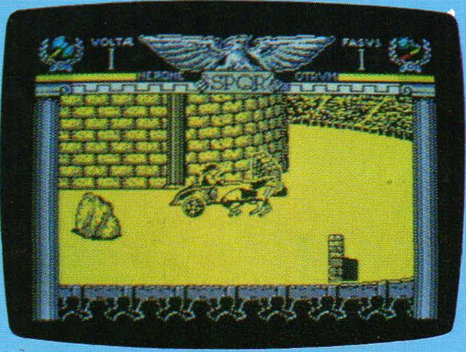
Ecco il classico gioco nel quale prontezza di riflessi e rapidità di decisione sono indispensabili per raggiungere dei risultati soddisfacenti. In un circuito enorme gareggiano due moto con motori turbo e lo scopo da raggiungere consiste nel far distruggere la moto del tuo avversario senza "impastarsi" contro le pareti o la traiettoria del vostro avversario. La cosa sembra così semplice detta a parole, ma provate a vedere che cosa vuol dire quando i centauri siete voi e il fondo del circuito si avvicina sempre più velocemente, quando non sapete se voltare a destra o a sinistra per non rimanere intrappolati nel vostro stesso tragitto. Riuscirete ad avere la meglio?

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO inizio gioco

CBM 64

NERONE



Torniamo indietro nel tempo di circa duemila anni, immaginiamoci di vivere il periodo in cui regnava Nerone, il famigerato incendiario e teniamoci pronti dunque ad affrontare in una storica gara tra bighe il più grande campione di tutti i tempi. A bordo della tua biga dovrai percorrere alcuni giri dell'arena stando ben attento ai tanti ostacoli che incontrerai sul tracciato.
Come in tutte le gare dell'epoca che si rispettano, sia voi che i vostri sfidanti siete armati di asce, quindi ogni qualvolta vi troverete affiancati ad un vostro avversario dovrete far subito ricorso alle armi cercando di colpire il malcapitato. Se non riuscite a colpirlo potrete anche mandarlo a sbattere contro i molteplici ostacoli che sono disseminati sulla pista, insomma la cosa importante è che voi lo eliminiate prima che lui uccida voi.
Dopo aver compiuto un certo numero di giri sarà proclamato il vincitore del torneo ottenendo, da parte dell'Imperatore, tutti gli onori del caso.
Buona fortuna... ne avrete bisogno sicuramente!

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

Tasti ridefinibili

SPECTRUM

CBM 64

MEGACAVES



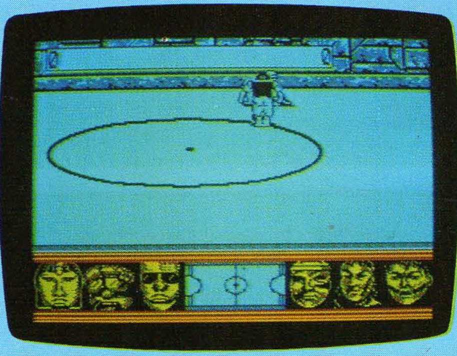
Nelle caverne di Megacaves ci sono immense ricchezze e i tesori sono relativamente facili da trovare e raccogliere, basta camminarvici sopra, solo che queste cose preziose sono sorvegliate da robot e strani marchingegni messi a bell'a pposta per impedirne il furto. Tu ti sei munito di un jet-pack e ti sei avventurato alla ricerca di fortuna. Salta sulle mattonelle e raccogli i tesori, ma attento a non farti toccare dalle macchine o per te sarà la fine. Usa il tuo jet-pack con parsimonia o alla fine rimarrai senza energia, sii veloce per non rimanere senza aria e usa per quanto ti è possibile i raggi trattori per muoverti con inerzia.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
F1	fine gioco

SPECTRUM

HOT DISK



Quello che ora vi presentiamo è un'avvincente sfida di Hockey giocata però su dei pattini a rotelle. Certo saprete che in quella disciplina sportiva i giocatori non sono certo avari di falli, tanto più che in questo gioco sono permessi falli di ogni tipo quindi.... fate bene attenzione se volete uscire dal campo con le vostre gambe!

Oltre a questo avrete anche la possibilità di cambiare i componenti della vostra squadra, scegliendo i giocatori in base alle loro doti agonistiche e tecniche.

Se lo desiderate potrete giocare contro il computer (cosa assai ardua) oppure contro un vostro amico, mettendo così a nudo le vostre reali capacità di giocatore professionista.

Comunque la cosa importante è riuscire a mandare il "Disco" nella porta avversaria il maggior numero di volte possibile in modo tale da aggiudicarvi la vittoria finale.

Mano sul joystick, paradenti in bocca, e... buon divertimento!!

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR - CURSORI

X	destra
Z	sinistra
K	alto
M	basso
L	fuoco

THE BOY

Il clima del circo con il suo fascino, la pericolosità degli esercizi e del lavoro in questo particolare mondo è quello che vi presenta questo gioco. Inizi il tuo lavoro come semplice camminatore sulla corda, dove dovrai evitare alcuni ostacoli, come le dispettose scimmiette, le corde appese e nel contempo raccogliere i sacchetti con i soldi appesi sopra la tua testa. Ogni difficoltà superata ottiene un punteggio ed ai primi 10.000 punti un omino in più, mentre ogni 20.000 punti un omino omaggio. Poi il tuo lavoro diventa sempre più difficile e dovrai dimostrare abilità sempre maggiori per guadagnarti la stima del tuo pubblico. All'inizio cerca di non esagerare e vedrai che tutto sommato non è poi così duro come sembrava in un primo momento.



JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
F3	modifiche

CBM 64

WIND BENEATH WINGS

La più grande simulazione di guerra aerea vi attende.
In questo gioco infatti il vostro compito sarà quello di innescare duri combattimenti contro le forze nemiche cercando di abbattere il maggior numero di aerei possibili.
All'inizio del game potrete scegliere la missione da intraprendere nonché il grado di abilità e le condizioni climatiche. Per le prime volte vi consigliamo di optare per le missioni più semplici per passare a quelle più difficili in un secondo tempo. Se durante il volo vi accorgete di essere agli sgoccioli con il carburante non allarmatevi più di tanto, se siete un pilota in gamba potrete fare rifornimento in volo risparmiando così un atterraggio di fortuna o un ritorno prematuro alla base. Il divertimento è assicurato, buona fortuna!!



JOYSTICK KEMPSTON

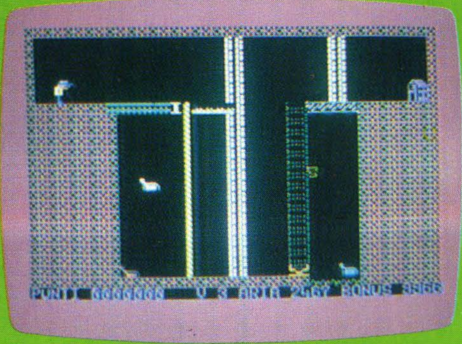
Z	spinta
U	carrello
M	mappa
W	giù
S	su
E	sinistra
R	destra

SPECTRUM

CBM 64

ACTION

Il protagonista della nostra avventura è un appassionato di congegni meccanici. Dopo aver costruito dentro delle enormi stanze degli strani congegni con campi di energia elettrica, saliscendi con interruttori, si diverte a cercare di sconfiggere con la sua abilità e velocità i mezzi "meccanici". Aiutalo nel suo difficile compito e fai in modo che riesca sempre ad avere la meglio o saranno i suoi infaticabili amici che lo faranno saltare in aria o lo disintegreranno. Quando sarà riuscito ad arrivare al simbolo che rappresenta la sua casa sano e salvo, potrà finalmente ricominciare un nuovo schema sempre più complicato.



JOYSTICK PORTA 1/2

RETURN	inizio gioco
A	sinistra
D	destra
SHIFT	salta

SPECTRUM

FIRE ON WATER

Anche qui come nella prima puntata dello scorso numero, siete chiamati a sconfiggere alcuni terroristi che avanzano imperterriti sul territorio da voi custodito. L'aspra lotta questa volta, si terrà nell'acqua e sarà ancora più duro per voi tenere testa alle forze nemiche sempre più numerose e agguerrite. Non sprecate colpi preziosi visto che le munizioni non sono inesauribili, state ben all'erta, ogni luogo, ogni angolo, ogni persona potrebbe essere fonte di pericolo per la vostra persona. Con l'avanzare del gioco i pericoli da affrontare sono sempre maggiori e ci vuole una grande freddezza e abilità tattica per riuscire ad avere la meglio sui pericolosi criminali che sbucano fuori come funghi. Non arrendetevi mai, continuate a sparare e forse, un domani, riuscirete a sconfiggere per sempre l'invasore.
Good luck!!



JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

Tasti ridefinibili

CBM 64

GUARDS

Anche tra le forze dell'ordine ci possono essere dei poliziotti corrotti. Purtroppo nella tua città la malvivenza è riuscita ad avere la meglio ed è riuscita ad assoggettare con il luccichio della moneta sonante la polizia cittadina, che copre le malefatte dei delinquenti ed arriva addirittura al punto di impedire ai poliziotti onesti di compiere il loro dovere. Ma tu sei deciso a sgominare tutta la banda ed inizi proprio dalla villa dove il più grande boss si nasconde protetto da ben 64 guardie. Dovrai riuscire ad eliminarle tutte e finalmente potrai arrivare al tuo sogno finale. Buona fortuna e guardati bene intorno perché il pericolo si nasconde ovunque.



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SPECTRUM

CAR ACE

Una futuristica sfida tra auto avveniristiche vi attende per mettere in mostra tutta la vostra abilità di pilota. In questo videogame potrai gareggiare a bordo della tua potentissima auto, in un circuito collocato nello spazio. Certo che la tecnica in questo settore fa passi da gigante, ma chi avrebbe potuto mai immaginarsi che le gare automobilistiche si sarebbero disputate in un luogo tanto distante!?

Con i soldi che guadagnerai dopo ogni gara, potrai dedicarti a fare utili acquisti tra cui: armi, munizioni, benzina, potenziatori, altre auto, ecc., tutte cose utilissime se ti preme rimanere in vita. Infatti più che una classica gara come siamo abituati vedere sui nostri teleschermi, questa è una vera e propria lotta per la sopravvivenza dove solo il migliore rimarrà in vita alla fine del campionato. Cerca di arrivare sempre primo adottando, quando il caso lo richiede, ogni tipo di tecnica per mandare fuori strada i piloti avversari ed avere il vuoto davanti a te. Coraggio, i marziani ti guardano!



JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

Tasti ridefinibili

CBM 64

ZAP



Sei uno strano omino che ha avuto un compito ancora più strano ripulire le varie stanze di un edificio disabitato dalle cose che lo infestano siano essi insetti, stelline o altre cose. Ma mentre stai portando a termine il lavoro affidatoti sarai disturbato continuamente da esseri molestanti (maschere, occhi mobili) che se riusciranno a toccarti recideranno il filo tenue della tua vita, così come al più piccolo tocco di una delle "cose" che infestano le stanze. I muri poi sono pericolosi perché cercheranno di stritolarti e potrai usare le bombe per fermarli o per distruggere alcune "cose". Ogni due stanze ripulite avrai diritto ad un gioco bonus.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gico ricomincia
F1	pausa
SPAZIO	detona bomba

SPECTRUM

BAD GUYS



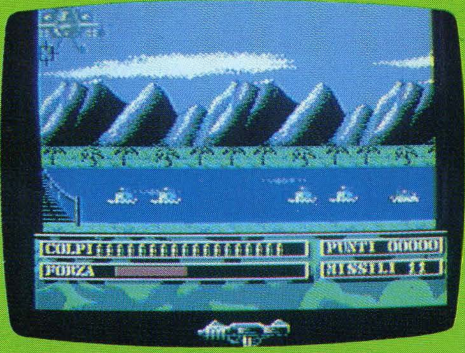
Che meraviglia ragazzi!! Il gioco che ha imperversato in tutti i bar del mondo è ora sul vostro spectrum. "Bad Guys" è l'avvincente avventura di un draghetto che, puntualmente, dovrete guidare verso la conquista della libertà. Al posto del fuoco il piccolo drago sputa fuori delle bolle con le quali dovrete riuscire ad intrappolare i vari esseri che vi danno la caccia.
Sparando contro di loro le suddette "Bollicine", questi rimarranno intrappolati per alcuni secondi e se li urterete esploderanno assieme alla bolla stessa. Lungo il cammino potrete far uso di alcuni oggetti che vi aiuteranno a proseguire nell'impresa. Ci sono oggetti che vi permetteranno di passare da un livello all'altro o addirittura di saltarne parecchi, altre icone che vi elargiranno punti preziosi o vite extra, altre ancora che vi renderanno immortali per un breve periodo di tempo, insomma tanti e tanti bonus che vi permetteranno di continuare la corsa verso la libertà. Buon divertimento!!

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR-CURSORI

Tasti ridefinibili

PENETRATE

Questa volta sei un berretto verde che deve difendere la riva del fiume assegnatagli e poi, se sarà risultato vincitore, dovrà superare il ponte e infiltrarsi nel terreno nemico per raggiungere l'obiettivo della sua missione. Spara con la tua mitragliatrice e cerca di abbattere prima che affiorino in grado di colpirti i marines lasciati dalla motozattera. Usa i razzi per abbattere gli elicotteri e ricordati di raccogliere le munizioni che troverai sulla sponda del fiume e che ti serviranno per portare a termine il tuo compito. Cerca però di non farti colpire dai tuoi nemici o non avrai vita lunga.



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
SPAZIO razzi

CBM 64

BASE CLUB

Una vera e propria gara di baseball vi attende. Lo scopo di questo gioco è quello di disputare un match ed aggiudicarsi la vittoria finale conquistando il maggior numero di mete rispetto all'avversario. Potrete giocare sia contro il computer che contro un diretto avversario disputando un "Inning" ciascuna delle due squadre. Alternativamente ogni squadra disputerà la fase di difesa e quella offensiva. Nel primo caso dovrete cercare di recuperare la palla colpita dalla mazza del vostro avversario e riportarla alla base annullando la meta del giocatore avversario. Dovrete essere assai veloci in special modo quando la palla verrà scagliata lontano dal quadrato di gioco. Basta una piccola distrazione per compromettere la riuscita finale della partita. Nella fase d'attacco, invece sarete chiamati a ribattere la palla il più lontano possibile in modo da dare tutto il tempo ai vostri compagni di guadagnarsi una preziosa meta. Il gioco non è sicuramente dei più facili, ma vedrete che dopo una fase iniziale di riscaldamento riuscirete senz'altro a sfidare qualunque avversario e ad imporre la vostra superiorità tecnica. Comunque, per i più esigenti sono disponibili le istruzioni complete a video. Buona fortuna!!



JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR-CURSORI

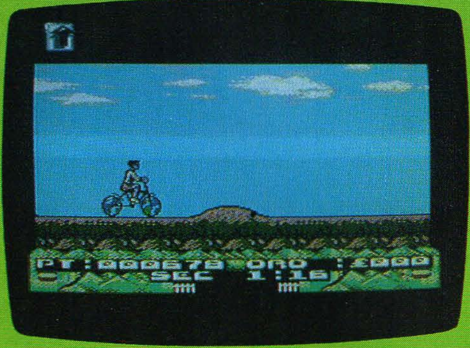
Tasti ridefinibili

SPECTRUM

CBM 64

CROSS

Molti di voi avranno senz'altro avuto modo di osservare alla televisione se non dal vero delle gare di cross con biciclette. Sembrerebbe così semplice superare pendenze impossibili, saltare ostacoli, ma a dire il vero non è sempre così facile. Provate infatti a cimentarvi con la bicicletta del nostro amico che deve partecipare ad una gara di bicicross su un percorso montuoso, irto di aspre pendenze, dossi e muretti. Dosando opportunamente la velocità e saltando quando è opportuno cerca di ottenere un buon posto. Non preoccuparti se all'inizio le cose non adranno molto bene, con la pazienza e l'esercizio vedrai che i risultati saranno certamente migliori.



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco salta

SPECTRUM

4 IN 1

Chi di voi non ha mai desiderato di far parte del favoloso gruppo degli A-TEAM? Credo tutti, tanto più che a vincere sono sempre loro.
Bene, in questo gioco vi diamo la possibilità di entrare a far parte del mitico gruppo e affrontare i pericoli che sono il loro pane quotidiano. Il vostro compito sarà quello di eliminare tutti i nemici che vi sparano contro ogni sorta di proiettili.
A disposizione hai un potente fucile mitragliatore e delle bombe che potrai usare per distruggere grossi obiettivi e un maggior numero di persone.
L'importante comunque è riuscire a rimanere vivo fino alla fine e annientare il maggior numero di nemici. Solo così potrai portare a casa la tua dura pellaccia. Buona fortuna eroe!



JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco

CBM 64

HIGH

Dopo essere stato promosso tenente alla scuola di pilota di aerei ed aver superato brillantemente tutte le prove di abilità previste nel corso, dovrai dimostrare, per poter finalmente ottenere un aereo tutto tuo, di sapertela cavare in tutte le possibili situazioni e vieni sottoposto all'esame del simulatore di combattimento. Il computer verificherà quindi il tuo grado di preparazione e darà al comando i consigli necessari per affidarti un mezzo aereo a te adatto. Quindi occhio a tutto quanto può attaccarti e puoi attaccare, scegli cautamente le munizioni a tua disposizione, cercando naturalmente di non rimanerne a secco, e raggiungi la massima distanza possibile con il carburante a tua disposizione. Sicuramente saprai cavartela egregiamente, altrimenti riprova: sarai più fortunato.



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

SPECTRUM

CAVERNS OF KALT

Certo che sei proprio sfortunato! Mentre passeggiavi tranquillo tra boschi e sentieri di montagna, sei capitato in una caverna che, apparentemente, sembrava essere disabitata. Proseguendo verso un cunicolo ti sei trovato di fronte alcuni strani uomini, probabilmente dell'età della pietra che appena ti hanno visto hanno cominciato a darti la caccia. Il tuo compito è quello di eludere la loro sorveglianza e ritrovare la via d'uscita.

I pericolosi uomini primitivi sono armati con rudimentali armi di pietra e tu, disarmato come sei, disponi solamente di un gran salto con il quale potrai superare molti ostacoli. Cerca di essere il più cauto possibile, salta soltanto quando avrai calcolato bene la distanza tra te e i tuoi nemici così, forse, avrai salva la pelle.

Buona fortuna e.... arrivederci all'uscita della caverna!

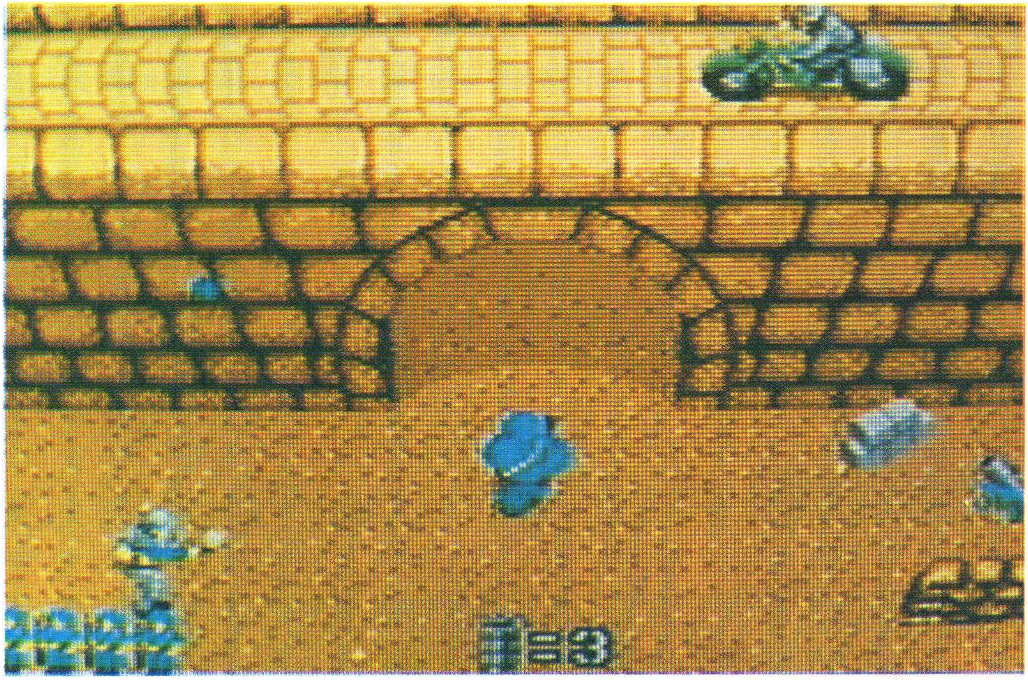


JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco

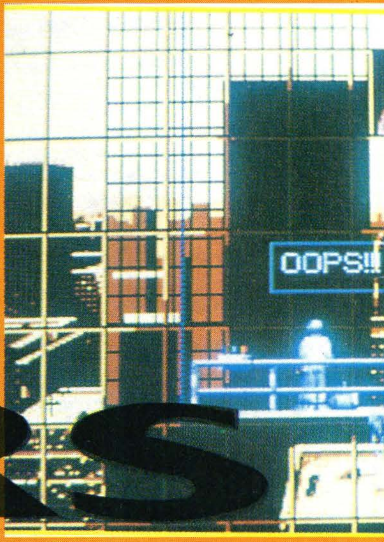

© Capcom U.S.A. Inc. 1989
© 1989, Elite Systems Ltd.
RELEASE DATE:
29th NOV. '89
EUROPEAN RELEASE DATE
13TH NOV. '89
EXPLOSIVES

COMMANDO



Circa quattro anni fa **Commando** è stato lanciato fra i giochi di arcade. Si tratta di un shoot'em up a scorrimento verticale nel quale il giocatore guida Super Joe Crack, un mega commando, in una missione che gli chiede di distruggere, da solo, un intero esercito nemico. Il coin-op ha avuto un grande successo e la Elite è riuscita ad assicurarsi la licenza ed ha preparato le conversioni per i computer, e la prima di esse è apparsa nel dicembre del 1985.
Ora, dopo tutti questi anni, la Elite ha ritirato fuori dall'armadio la sua licenza, oramai coperta di polvere ed ha preparato le conversioni per un po' tutte le macchine.
Il concetto del gioco è veramente semplice. Tutto quello che devi fare è esclusivamente di guidare Joe attraverso lo schermo e di colpire con la tua fidata mitragliatrice tutto ciò che si muove. Joe ha con sé anche un numero limitato di granate che può lanciare contro a gruppi di soldati, veicoli nemici e postazioni armate in modo da farle fuori in un sol colpo. Ci sono in tutto otto differenti livelli ed ognuno di essi termina con una fortezza nella quale Joe deve affrontare orde di soldati in formazione e farli fuori tutti prima di poter continuare il gioco e passare allo schermo successivo.
Man mano che Joe avanza nel paesaggio che lo circonda, la sua missione diventa sempre più suicida, con soldati nemici nascosti in buche, un campo d'aviazione nemico pieno di soldati armati di bazooka e decine di postazioni armate che aspettano solo di mandare a casa il nostro eroe ben protetto in una cassa di legno.
La conversione di **Commando** è praticamente una copia pixel per pixel del coin-op e in realtà l'unica differenza sta nella musica che ha un suono molto smorzato, completamente diverso dall'eccitante colonna sonora dell'originale.
In ogni caso il problema più grosso è che lo stile di gioco di commando sembra molto sempliciotto se confrontato con il software che viene normalmente messo oggi in commercio. La giocabilità, per quanto entusiasmante per un certo periodo di tempo, è in fondo abbastanza limitata e non ci vuole molto prima che tu riesca ad arrivare tranquillamente alla fine del gioco.
Chi ha apprezzato fino in fondo il coin-op apprezzerà sicuramente anche questa versione, ma in definitiva io trovo che sia un po' costosa. Dopo tutto, in quest'epoca, ti verrebbe forse ancora voglia di andare ad infilare 30.000 lire o più in una macchina per arcade?

FUTURE WARS



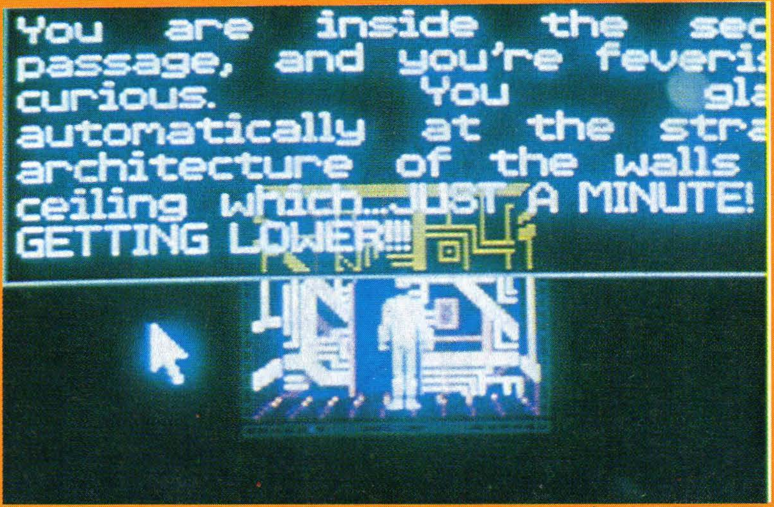
Il fatto di avere come professione la pulizia delle finestre non è certo la qualifica ideale per salvare il genere umano. È vero, c'è l'occasionale pericolo di ritrovarsi trenta piani sopra al suolo con il vento che soffia forte, ma i fastidi più grossi ti vengono sempre dal tuo capo.

Niente di più. È il futuro ed una razza aliena chiamata Crughons sta lentamente distruggendo tutte le colonie della terra. La parte finale del loro piano prevede un viaggio indietro nel tempo e l'alterazione della storia della Terra: vogliono eliminare qualsiasi traccia dell'umanità. Questa è la trama nella quale ti imbatterai. Scoprendo innocentemente un Chronoporter (per viaggiare nel tempo) vieni riportato indietro nel Medio Evo prima di riuscire a sganciare il tuo sacchetto di plastica. L'azione è controllata esclusivamente attraverso il mouse, con sei operazioni di base alle quali accedi attraverso un menù. Quando riesci a decifrare le combinazioni più strane (''attiva tre'' per scuoterle), hai trovato un modo ragionevole per esplorare l'ambiente che ti circonda.

Ma il divertimento maggiore sta nel fatto di dover salvare il mondo. L'esplorazione delle diverse zone temporali e la risoluzione di puzzles nello stile di un gioco di avventura di un film di Lucas è una bella sfida, e anche divertente. Ma anche così il sistema Cinematique ha alcuni problemi. Tanto per cominciare, ti viene troppo spesso voglia di intraprendere un'azione, solo per sentirti dire ''vieni un po' più vicino''. Invece di lasciare









che il gioco faccia il lavoro più pesante - come per esempio succede in **Indy** o in **Maniac Mansion** — devi riuscire a farti strada da solo in mezzo ai suoi piccoli difetti, e questo può diventare veramente fastidioso.
Fra gli altri piccoli difetti posso ricordare la scarsità di comandi adeguati e il livello di difficoltà: devi salvare il gioco ad ogni cambiamento di schermo perché ci sono veramente tante occasioni in cui puoi ritrovarti fritto, sventrato o ingoiato per una sola mossa sbagliata. I problemi non sono troppo difficili da risolvere, ma devi farlo utilizzando quello che è il sistema del gioco.
A parte questi piccoli difetti, **Future Wars** è un eccellente gioco di riflessione. Ci sono un mare di puzzle ingegnosi, una grande profondità e un immenso scenario. I grafici sono superbi, con alcune animazioni e ritagli di scene ben dettagliate, e gli ottimi effetti sonori creano proprio l'atmosfera esatta, che si tratti del rumore dei passi sul suolo della foresta o del sibilo elettrico di un nastro trasportatore. Meglio darci un'occhiata.

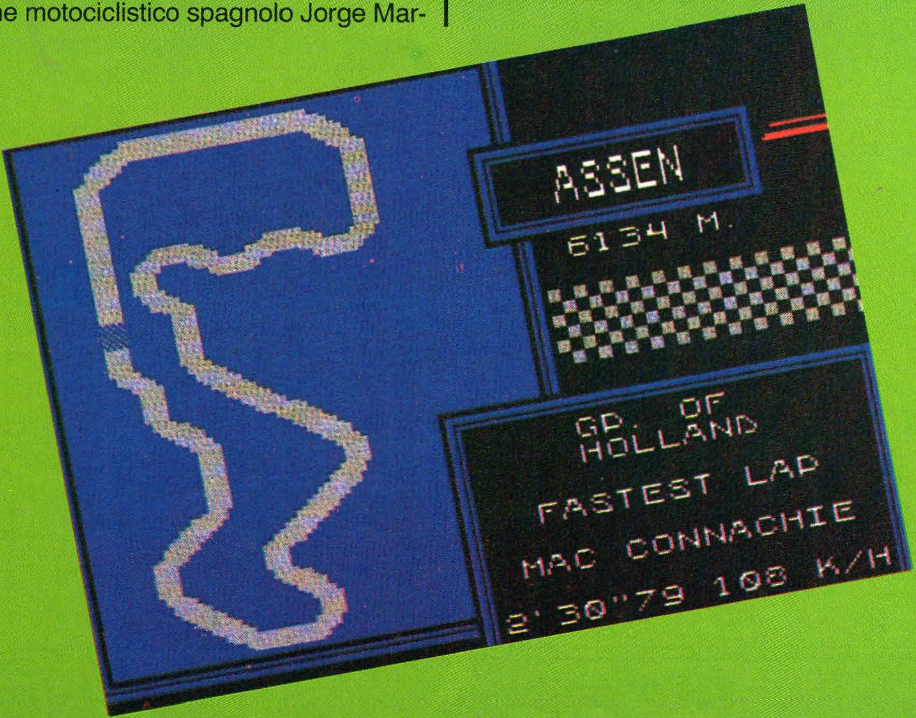


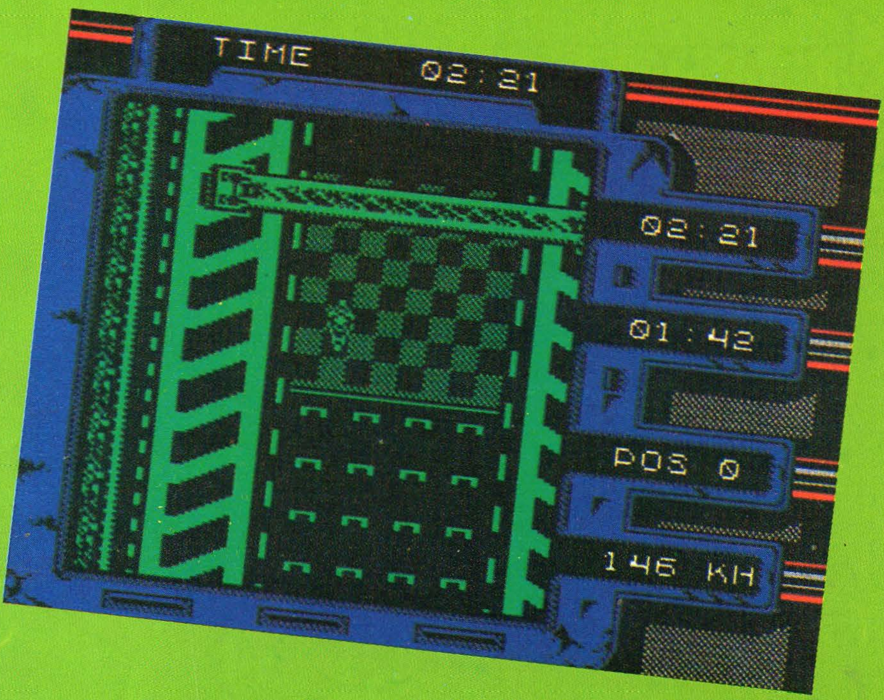
GRAND PRIX MASTER

Caramba! Ora so che alla Dinamic piace fare giochi ben difficili. Con questo voglio dire che **Army Moves** era ben complicato. E **Navy Moves** è un tantinello intricato. Ma **Grand Prix Master**, l'ultimo gioco uscito dei nostri amigos spagnoli? Direi che è praticamente impossibile!

Grand Prix Master è un gioco di gare di motociclette visto dall'alto nel quale ti ritrovi a partecipare al campionato mondiale di motociclismo delle 80 cc. È un gioco di percorsi di gara e moto che assomigliano un po' a dei girini sulle quali ti ritrovi nei panni del campione motociclistico spagnolo Jorge Martinez 'Aspar'. Lo scopo del gioco è di competere con gli altri motociclisti che corrono nel campionato e tentare di vincerlo. Allaccia quindi la giacca, sieditti a cavalcioni e preparati a correre.

Il gioco comincia all'inizio della stagione di campionato. Davanti a te ci sono sette tracciati da far rizzare i capelli in testa e devi qualificarti e partecipare a tutti, riuscendo a raccogliere lungo la strada una quantità di punti sufficiente per poter diventare il vincitore assoluto del campionato. Hai a tua disposizione cinque moto, stai quindi ben attento a



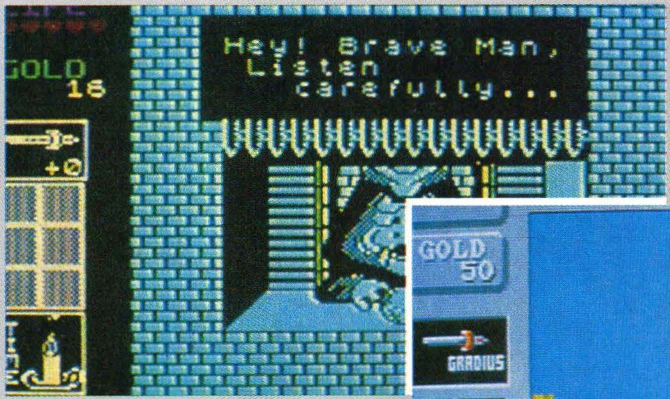


non distruggerle tutte prima di arrivare, diciamo, alla terza gara.
Ricordati però che il fatto di distruggere la moto prima di completare il campionato deve essere l'ultimo dei tuoi problemi, soprattutto perché la prima cosa che devi fare è di riuscire a realizzare l'impossibile — qualificarti!
Per fare ciò devi portare a termine un giro di ogni circuito nel tempo dato sul lato destro dello schermo. Questo implica che devi far correre la tua moto sul tracciato vuoto, visto dall'alto, il più veloce possibile e tornartene al punto di partenza prima che sia scaduto il tempo. Ma è molto più facile da dire che da fare, cari fanatici di corse, perché il pazzesco sistema di controllo di questo gioco fa in modo che sia sempre molto difficile riuscire ad arrivare in qualsiasi posto con una certa velocità.
Gli unici comandi di controllo che hai a disposizione sono alto, basso, destra, sinistra e freno. E per portare la tua moto sulla linea di partenza devi girarla in modo che sia rivolta nello stesso senso di scorrimento dello schermo. Così se il tracciato comincia a muoversi verso il basso, devi girare la tua moto e farla andare verso il basso in modo da poter mantenere la tua velocità, e così via.
Sembra ragionevolmente buono, ti ho sentito dire, ma quando smetti di premere, o dondoli un po' da sinistra a destra ti ritroverai a decelerare. E proprio quando cerchi di tirarti fuori ecco che appare di colpo l'inevitabile curva e devi cambiare direzione e perdere ancora una volta velocità. Aaaargh!
Questo complicato sistema di controllo ti rende la vita molto difficile se vuoi riuscire a qualificarti in uno qualsiasi dei tracciati. Ed io mi sono ritrovato a passare la maggior parte del tempo a girovagare in continuazione per riuscirci su tutti i circuiti, e a sbagliare continuamente, in modo di riuscire a qualificarmi per la maggior parte delle gare possibili. Ce l'ho fatta una volta, nel Gran Premio d'Italia, sul circuito di Imola. E la gara vera e propria è stata poi proprio divertente con tutti i contorni dovuti.
In linea di massima però, **Grand Prix Master** è così difficile da giocare che tutto lo scopo del gioco (vincere!) diventa un compito impossibile perché non riesci mai a qualificarti per le gare.
Naturalmente i nostri cugini spagnoli si divertono a fare giochi difficili, ma visto che dal punto di vista grafico **Grand Prix Master** non è niente di eccezionale e direi praticamente impossibile da giocare, se fossi in te lo eviterei naturalmente a meno che tu non sia di discendenza spagnola.

Carlo Barigazzi

SUPER WONDER BOY



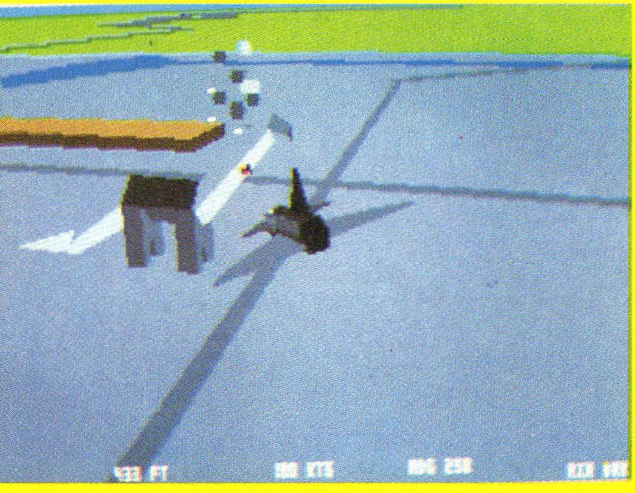




Può ben essere alla sua terza avventura sul Sega Master System, ma qui tutti pensano che Tom-Tom, il **Wonderboy** si sia appena ripreso dai suoi exploits nella foresta di due anni fa.
Mentre egli era via per i suoi viaggi, il paese natio di Tom-Tom è stato invaso da un flagello costituito da piccole e mortali creature dei boschi. Nessuno riusciva a capire la ragione che stava dietro a questa rivolta del regno animale; cioè, non lo capiva nessuno finché non è tornato Wonderboy. Ed egli rivela che il capo degli animali, il drago Meka, è stato colto di sorpresa dalla strage indiscriminata dei suoi amici pelosi per mano del bambino con lo skateboard e il casco ed ha inviato un flagello composto da una fauna disgustosa che doveva eliminare gli abitanti di Wonderland. E continua ad eliminarli finché tu non prendi il controllo di Tom-Tom, che ha barattato il suo attrezzo infantile con una spada e un cuore di pietra e se ne va alla ricerca di Meka per riportare la pace e la giustizia in quello che oramai è diventato un luogo dove è pericoloso vivere.
Fra Wonderboy e la liberazione del suo paese natio c'è tutta una serie di livelli di azione avventurosa di arcade, un cambiamento rispetto al taglia e ammazza del gioco originale. Cominci in una piccola città e devi aprirti la tua strada lottando nei vari villaggi, nelle praterie e nelle grotte sotterranee prima di arrivare ad imbatterti in Meka, e raggiungere quindi la tua meta.
Fra i cattivi che incontri, molti portano con sè delle monete che tu puoi raccogliere dopo che la creatura si è beccata uno scapaccione sulla testa. Queste monete possono essere utilizzate in uno dei numerosissimi negozi che trovi lungo la strada e che vendono prodotti come birra, per aumentare la tua energia, armi, limitate ma potenti (comprese bombe, palle di fuoco e frecce illuminanti) e armature.
Se fai un giro in alcuni degli edifici che incontri ti puoi trovare faccia a faccia con uno dei guardiani di Meka, tutti pesantemente protetti e capaci di mettere molto rapidamente fine al tuo viaggio e alla tua vita. Questi mostri devono essere assolutamente uccisi in quanto possiedono le chiavi di ognuna delle uscite di fine livello.
Super Wonderboy è un pezzo di software divertente con pesanti influenze della consolle (e questo non meraviglia — è sempre stato così con la Sega System). Non è sicuramente la licenza più forte di quest'anno, ma non credo proprio che scoraggi facilmente i fanatici di questo genere.

BOMB





Alcuni mesi fa, i programmatori della Vektor Grafix (già autori della versione a 8 bit di **Guerre stellari**) si sono messi in testa di escogitare un modo più veloce e più preciso di presentare degli oggetti tridimensionali solidi sui monitor dei microcomputer, e il risultato delle loro fatiche è **Bomber**, edito dalla Activision, una simulazione aerea con la più bella grafica 3D che si sia mai vista. A differenza delle simulazioni della Microprose, **Bomber** non vi chiede di affrontare la Libia o il Vietnam, ma è invece ambientato su una zona degli USA che comprende il Nord e il Sud Dakota, il Wyoming e il Montana. Questo fattore è marginale, dato che il gioco non intende simulare alcuna vera situazione di guerra.

Come in gran parte delle simulazioni aviatorie, dopo il caricamento dovrete affrontare una quantità di opzioni: potrete scegliere tra otto piloti e sette aerei di nazionalità diverse (tutti ottimamente raffigurati) e poi scegliere la missione desiderata. Scegliendo l'opzione di addestramento, i piloti inesperti possono farsi una buona esperienza senza affrontare una missione vera e propria, ma semplicemente sorvolando fattorie, parchi e altri elementi dello scenario.

Quando vi sentirete pronti, affrontate una delle dieci missioni di difficoltà crescente a vostra disposizione, e qui vi troverete a compiere bombardamenti di carri armati e di postazioni SAM, bombardamenti, duelli ecc. La versione a 16 bit di **Bomber** comprende an-

ER

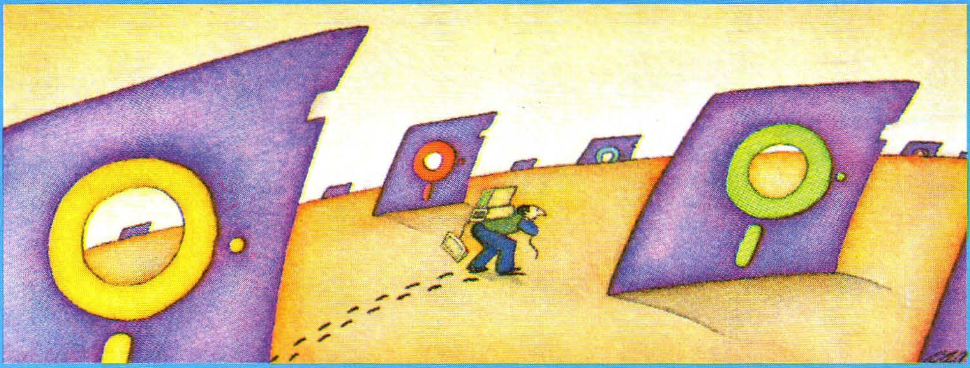


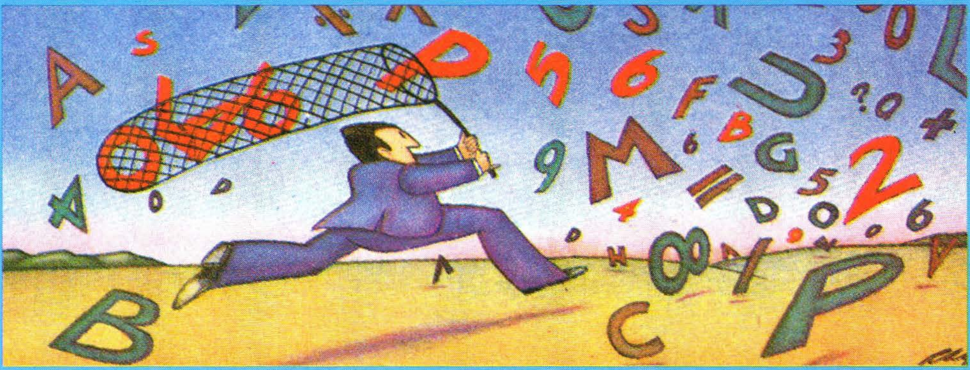
che un "mission designer" che vi permette di stabilire la posizione degli obiettivi, gli appuntamenti per il rifornimento in volo dagli aerei-cisterna (una sequenza molto spettacolare) e altri elementi che potrete poi memorizzare su dischetto.
I comandi di ciascuno dei sette aerei sono più o meno uguali, ma in ciascuna carlinga c'è un display diverso che ricalca con precisione i comandi reali. Rispetto ad altre simulazioni la carlinga degli aerei di **Bomber** sembra quasi spoglia, ma in realtà i comandi essenziali ci sono tutti e questo è una distrazione in meno per il pilota.
A parte la magnifica grafica degli scenari e degli aerei (ogni aereo è composto di almeno 120 poligoni), **Bomber** è un gioco decisamente divertente: non avrà forse la sofisticazione di una simulazione come **F-15 Strike Eagle II**, ma è ideale per chi voglia una simulazione di volo con poche complicazioni e molto divertimento.

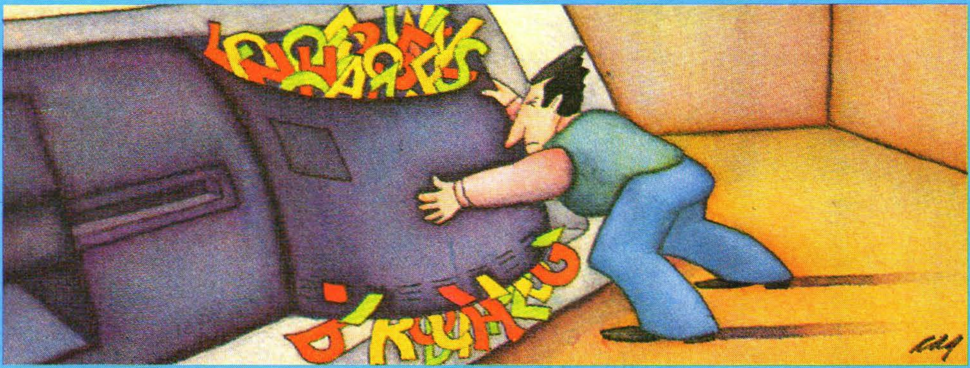


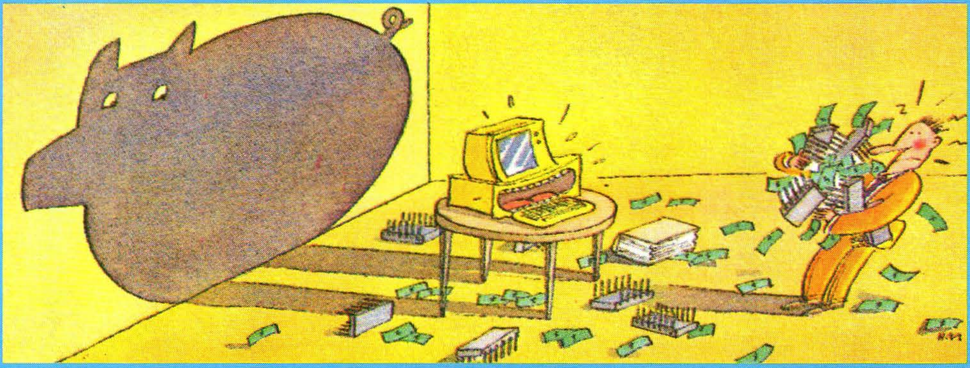
UNA TRAPPOLA PER GLI ERRORI

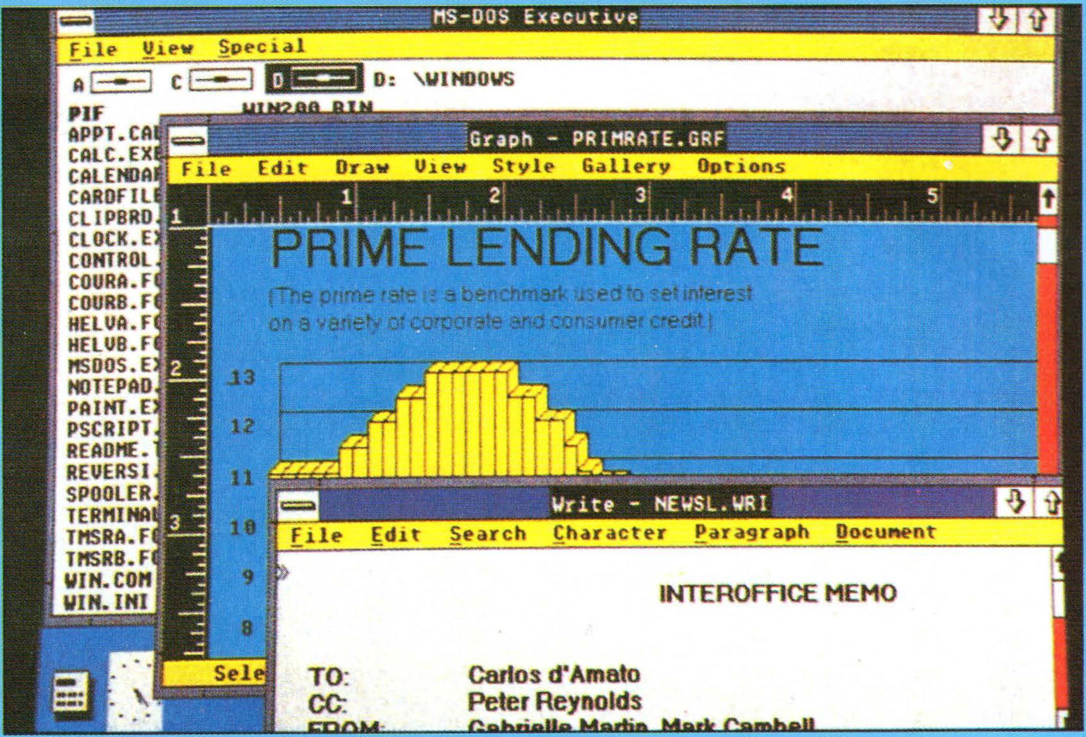
Tutti i buoni programmi dispongono di una trappola per errori che impedisce loro di andare a massa e di tornare al Basic ogni volta che si verifica un errore. Un'istruzione "On Error Goto" all'inizio del programma manda il computer a una sezione del codice che identifica l'errore e agisce di conseguenza. Purtroppo, la scrittura di una trappola per errori è una faccenda lunga e complicata, dato che bisogna prima pensare a tutte le cose che possono andare storte e a come rimediare. Per risparmiare tempo, abbiamo scritto una trappola per errori che individua il 99% degli errori esterni del tempo di utenza, errori cioè dipendenti da fattori esterni al programma, come per esempio un dischetto esaurito o una stampante non funzionante. Con un minimo di modifiche, la si può fondere con qualsiasi programma in Basic.
Gli errori che possono mandare a massa un programma sono di tre tipi, e questa trappola individua quelli potenzialmente più disastrosi. Essa è però inutile contro gli errori di programmazione, come i Goto diretti a righe inesistenti, le istruzioni For e Next incongrue e gli errori di sintassi. La trappola ignora inoltre gli errori interni solitamente causati da un uso improprio da parte dell'utente: gli errori di questo tipo sono evitabili programmando rigidamente i limiti dell'input ammesso.
Gli errori esterni invece sono particolarmente seccanti poiché di solito si verificano dopo che si sono immessi i dati o che si è girato il programma, vanificando tutto il lavoro.
Per usare la trappola, digitate il listing del programma e memorizzatelo sotto forma di file ASCII immettendo il comando seguente save "Errtraap", A. Quando finite di scrivere un programma, potete fondere la trappola con esso digitando Merge "Errtraap" e premendo Enter. Vediamo qui di seguito come funziona ciascuna riga della lista.
La riga l attiva la trappola mandando il computer al codice apposito, che inizia alla riga 65000. Dato che gran parte dei programmi non ha una riga l né righe oltre la 65000, di solito si possono fondere queste righe senza rinumerarle. Dato però che un'istruzione Clear disattiva la trappola, se il vostro programma contiene un'istruzione Clear dovete rinumerare la riga On error Goto in modo che venga dopo l'istruzione Clear.
La riga 65000 identifica gli errori che si verificano quando il computer cerca di usare una periferica non funzionante, e quindi visualizza il messaggio "Periferica non funzionante" ed invita l'utente ad accenderla e a premere Enter per riprendere dopo l'interruzione. Errore 24 significa che il Basic non ha ricevuto informazioni da un apparecchio I/O entro un periodo prefissato di tempo. Errore 25 significa che qualcosa non va nella stampante o nella scheda interfaccia. Errore 27 significa che la stampante ha esaurito la carta oppure ha un altro problema.
La riga 65002 individua l'errore che si verifica quando il computer cerca di caricare un file inesistente e visualizza il messaggio: "File irreperibile. Nuovo nome file?" Immettete un nuovo nome per il file, e il programma tenterà di nuovo di caricarlo.
La riga 65002 presume che il programma originale contenga il nome del file richiesto nella variabile F$. Se nel vostro programma usate una variabile diversa, inseritela al posto di F$ nella riga 65002, usando la stessa variabile in tutto il programma. L'utente può vedere una lista dei file sul dischetto prima che gli venta richiesto il nuovo nome sostituendo l'i-











struzione Input della riga 65002 con la riga seguente: Print "File not found. Files on disk are:": Files: Input "New file name"; F$
L'aggiunta di questa funzione presenta qualche inconveniente: se sul dischetto non c'è alcun file, il programma incontrerà un errore "file irreperibile" nella trappola e andrà a massa. Inoltre, questo comando visualizzerà tutti i files sul dischetto, non solo i file di dati — e la confusione aumenterà quando appariranno anche le estensioni che il vostro programma aggiunge ai nomi dei file di dati.
La riga 65004 individua gli errori derivanti dal dischetto, che di solito si verificano quando il computer cerca di effettuare un'operazione "save" o "read" su un dischetto non formattato o con un indirizzario errato. L'utente può sostituire il dischetto e premere Enter per riprendere l'operazione.
La riga 65006 visualizza il messaggio "Dischetto esaurito" se l'utente cerca di memorizzare dei dati su un dischetto già pieno, dandogli il tempo di sostituire il dischetto e di premere Enter per riprendere l'operazione.
La riga 65008 individua l'errore che si verifica quando il computer cerca di aprire un file con un nome illegale: la riga chiede all'utente di immettere un nuovo nome e poi cerca di nuovo di aprire il file. Come già la riga 65002, anche la riga 65008 presume che il nome del file sia memorizzato in F$. Se il vostro programma è diverso, in questa riga dovete sostituire a F$ il nuovo nome della variabile.
La riga 65010 individua l'errore risultante dal tentativo di memorizzare dei dati su un dischetto protetto contro la scrittura, e dà all'utente la possibilità di cambiare il dischetto e di riprendere l'operazione. La riga 65012 individua gli errori causati dal mancato funzionamento del dischetto che si verificano quando l'utente apre un file per l'input o l'output: può darsi che lo sportello del drive sia aperto, oppure che il drive non contenga alcun dischetto. Anche qui c'è la possibilità di correggere la situazione. Se l'errore è invece di tipo interno, la riga 65014 cancella il trapping e termina il programma avvertendo dell'errore.
Se desiderate che i messaggi relativi agli errori appaiano solo in un angolo dello schermo, inserite un comando Locate prima di ogni proposizione input che visualizza un messaggio di errore.
Potete inoltre porre il cursore all'inizio del messaggio di errore e scrivere una stringa di spazi per cancellare il messaggio dopo che l'utente ha premuto Enter. Per far ciò, mettete una proposizione Reasume in ciascuna riga della trappola. Per esempio, nella riga

65012: 65012 IF ERR = 71 THEN LOCATE 25,1: INPUT "Disk not ready. Fix and press ENTER.", DUMMY$: LOCATE 25,1: PRINT TAB (39):RESUME.

Potete poi modificare la riga 65006 rendendola più efficiente modificando la proposizione Resume e aggiungendo una proposizione close: 65006 IF ERR = 61 OR ERR = 67 THEN INPUT "Disk full. Replace and press ENTER.", DUMMY$: CLOSE: RESUME 150.

in questo modo, l'utente torna alla riga 150 del programma originale, in cui c'è la proposizione Open che serviva ad aprire il file.

Alcuni programmi richiedono delle trappole particolari: per esempio, i programmi che comunicano tramite un modem presentano dei problemi specifici delle telecomunicazioni. Pur essendo molto generica, la nostra trappola garantisce un minimo di sicurezza senza troppe complicazioni.

Ecco come immettere la trappola e fonderla con qualsiasi programma in Basic per evitare i danni causati dagli errori esterni:

```
1 ON ERROR GOTO 65000
65000 IF ERR = 24 OR ERR = 25 OR ERR = 27 THEN INPUT "Device not ready. Fix and press ENTER", DUMMY$: RESUME
65002 IF ERR = 53 THEN INPUT "File not found. New file name"; F$: RESUME
65004 IF ERR = 57 OR ERR = 72 THEN INPUT "Bad disk. Replace and press ENTER", DUMMY$: RESUME
65008 IF ERR = 64 THEN INPUT "Bad file name. New file name"; F$: RESUME
65010 IF ERR = 70 THEN INPUT "Disk write protected. Change and press ENTER", Dummy$: RESUME
65012 IF ERR = 71 THEN INPUT "Disk not ready. Fix and press ENTER.", DUMMY$: RESUME
65014 ON ERROR GOTO 0.
```

```
590 DATA 017,168,104,145,254,165,176,024,105,003,133,176,144,002,230,177,32098
600 DATA 208,230,104,169,000,141,005,003,169,126,141,004,003,169,000,133,49661
610 DATA 252,173,038,003,141,152,002,173,039,003,141,153,002,096,160,000,49456
620 DATA 132,251,132,250,132,180,132,254,132,253,185,000,002,201,032,208,52892
630 DATA 003,200,208,246,201,095,208,017,072,169,171,141,038,003,169,002,22812
640 DATA 141,039,003,032,154,002,104,208,053,072,173,152,002,141,038,003,55274
650 DATA 173,153,002,141,039,003,104,201,064,240,035,201,033,240,013,201,41233
660 DATA 038,208,033,076,068,001,173,141,002,208,251,096,169,067,141,005,20351
670 DATA 003,169,013,141,004,003,169,000,153,000,002,076,013,067,032,128,63881
680 DATA 003,024,144,247,165,252,240,007,169,000,133,252,024,144,236,132,15406
690 DATA 252,152,024,105,004,168,185,000,002,240,007,032,211,001,200,208,05629
700 DATA 245,000,164,252,162,001,185,000,002,072,169,032,153,000,002,104,21893
710 DATA 056,233,065,024,010,010,010,010,133,252,200,185,000,002,072,169,54075
720 DATA 032,153,000,002,104,056,233,065,041,015,005,252,213,250,208,011,11281
730 DATA 200,202,016,210,169,255,133,252,076,209,077,169,000,133,252,162,54224
740 DATA 022,108,000,003,162,001,181,045,149,176,202,016,249,141,001,255,56924
750 DATA 160,000,132,251,132,250,132,180,132,254,132,253,160,001,177,176,45691
760 DATA 240,040,200,177,176,032,211,001,200,177,176,032,211,001,200,177,58968
770 DATA 176,240,007,032,211,001,200,016,246,000,160,000,132,254,177,176,22791
780 DATA 170,200,177,176,134,176,133,177,208,210,160,000,140,000,255,185,63767
790 DATA 154,001,240,022,032,210,255,200,208,245,083,045,069,078,084,082,26008
800 DATA 089,032,067,079,068,069,032,061,032,000,162,001,181,250,072,041,42873
810 DATA 240,074,074,074,074,024,105,065,032,210,255,104,041,015,024,105,62214
820 DATA 065,032,210,255,202,016,229,141,003,255,169,000,141,000,002,076,51028
830 DATA 222,000,096,201,034,208,008,072,165,254,073,255,133,254,104,201,08627
840 DATA 032,208,004,036,254,016,052,133,180,169,001,072,165,251,041,128,08832
850 DATA 042,038,253,165,251,041,008,106,106,106,069,253,133,253,165,251,26391
860 DATA 069,253,133,253,165,250,042,042,042,069,253,133,253,038,180,042,59214
870 DATA 069,253,106,038,250,038,251,104,010,144,208,096,100,000,000,197,16654
880 DATA 000,001,253,000,001,103,001,001,109,001,001,117,001,001,145,001,10659
890 DATA 001,209,001,000,118,000,002,124,000,002,159,000,002,165,000,002,52822
900 DATA 172,000,002,178,000,002,211,002,002,001,003,002,010,003,002,019,14849
910 DATA 003,002,035,003,002,050,003,002,028,003,002,231,002,002,222,002,52909
920 DATA 001,047,003,002,194,002,002,200,002,002,042,003,000,255,255,255,04528
930 DATA 079,165,067,084,124,013,094,124,013,095,165,067,201,043,045,097,06351
940 DATA 115,128,098,000,003,187,138,209,188,164,077,073,141,211,074,002,22835
950 DATA 000,000,064,064,064,064,064,032,000,000,160,000,132,251,132,250,37171
960 DATA 132,180,132,254,132,253,132,177,132,176,096,134,182,132,181,201,46369
970 DATA 013,240,054,166,177,208,037,201,058,176,038,201,046,208,016,072,22106
980 DATA 173,152,002,141,038,003,173,153,002,141,039,003,104,208,018,164,50064
990 DATA 176,153,146,002,230,176,201,032,208,002,230,177,032,211,001,169,15787
1000 DATA 001,166,182,164,181,108,152,002,096,164,177,240,244,169,002,072,30286
1010 DATA 168,136,185,250,000,072,041,240,074,074,074,074,024,105,065,032,48296
1020 DATA 225,002,104,041,015,024,105,065,032,225,002,104,074,144,224,169,27482
1030 DATA 061,032,225,002,169,000,133,176,164,176,185,146,002,201,032,240,17276
1040 DATA 007,032,225,002,230,176,016,240,032,198,000,169,013,032,154,002,25087
1050 DATA 076,225,002,255,44232,-9999
```

VENDO COMPRO CERCO TROVO

LA DIREZIONE NON È RESPONSABILE DEL CONTENUTO DEGLI ANNUNCI PUBBLICATI COME SERVIZIO GRATUITO

In questa rubrica Special Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano

● Offertissima! Vendo Intellivision + 1 gioco (Sci a prezzo bomba. Vendo Kronos Home Computer System + registratore + 4 giochi, a prezzo stracciato.
Bertolino Marco - Via Boschetti 10/E - Fossano (CN) - Tel. 0172/691233.

● Abbiamo fondato un club di Commodore 64 in Toscana. Vendiamo, compriamo, scambiamo cassette. Telefonate.
Daniele - Via R. Fucini 25 - Quercianella - Tel. 0586/491168.

● Cerco per CBM 64 su cassetta il gioco Double Dragons a L. 3.000 trattabile.
Andriani Francesco - Via del Mare 14/G - Lecce - Tel. 0832/54712.

● Cerco videogames per CBM 64: Calcio con Replay e Olimpiadi, o anche videogames che fanno parlare il CBM 64.
Francesco Villani - Vico S. Anna Di Palazzo 5 - Napoli - Tel. 081/427543.

● I sottoscritti Massimo Di Tuccio e Maurizio Pietroanto di anni 13/14 abitante a Nichelino (TO) in via Trento, Telefono 011/620388, vuole fondare un Program Club dedicato al seguente compuer: Vic 20. Resto in attesa del vostro diploma e del materiale di lavoro per la gestione del mio club.

● Cerco gioco di Double Bouble per C64.
Sergio Finco - Via T. Vecellio 33 - Padova 35100.

● Compro a massimo 40.000 videoteca computer n. 1, Sport Simulator n. 2 e Robocop per il CBM64 su nastro. Telefonare dalle 12.00 alle 15.00.
Micael - Cannaregio 5915 - Venezia - Tel. 5224932.

● Sì, cerco proprio voi amici possessori di C64 (solo cassetta). No, non cambiare annuncio. Questo è quello che fa per voi. Infatti scambio gochi come: Altered Beast, Wonderboy, Rampage, Dragon Ninja, Ghost'n Goblins, Micropose Soccer, Out Run, Road Blasters, Samurai Warriors, Oper. Wolf, Vixen, Rambo, Cobra, Commando, Bionic Commando, Batman 1,2, Super Sprint, ecc. Tutti originali ed altri centinaia di titoli. Allora volete scambiare giochi, scrivetemi mandandomi le vostre liste di giochi.
Traietta Michele - Via Alcide de Gasperi 2 - 75010 Miglionico Pro (MT).

● Vendo C64 modello nuovo + copri tastiera + drive 500 c + reg. + 2 joystick + porta dischi compresi moltissimi giochi su nastro e su disco il tutto L. 500.000. Max serietà, telefonare ore pasti.
Davide Belli - Via C. Lorenzini 5 - Livorno 57124 - Tel. 0586/860206.

● Vendo fantastici giochi per C64 a L. 2.500: Int. Soccer, Micr. Soccer, Out Run, Summergames 1,2, Batman, Dragon's Lair, Dragon Ninja, Olimpiadi Neve, Wrestling, Pallanuoto e tanti altri. In più giochi su disco: Golf, Box, Calcio mercato, Strip Poler. Programma penna ottica, calcetto, tutti questi fantastici giochi sono disponibili sia su cassetta che su disco.
Giovanni Manca - Via XX Settembre - 07041 Alghero (SS) - Tel. 079/952516.

● La Supercombatcommodore 64 apre le sue porte a tutti coloro che ne vogliono far parte. Offre più di 1000 nuovissimi giochi tra cui: Altered Beast, Guerrilla War, Last Duel, Shinoby, Super Wonderboy 2, Cabal, Superman, Bat Man 1,2, Renegade 1, 2,3, Super Dragon Slayer, Arkanoid Reveng of Dho, Last Ninja, dall'1 al 7, Gli intoccabili, Ghostbusters 1,2, Super Microcup Soccer.
Vita Massimiliano - Via Luigi dell'Acqua 54 - Cerro Maggiore (MI) 20023 - Tel. 518405.

● Cerco programma che permette di trasformare lo ZX Spectrum in C64 (su cassetta).
Massimiliano Monti - Via Dorsoduro 2128 - 30123 Venezia - Tel. 041/5235486.

● Vendo cassetta n. 36 rivista Hit Parade con giornalino per Commodore 64/128 al prezzo unico di L. 4000. Per maggiori informazioni chiamare:
Giovanni Tomaselli - Via Capitino 75 - 03036 Isola Liri (FR) - Tel. 0776/808586.

● Cerco programma per trasformare il C64 in Spectrum, interfaccia per doppiare le cassette per C64, Drive per C64. Buoni prezzi se no papà non caccia.
Maltoni Luca - Via Ghisleri, 2 - Livorno 57128 - Tel. 0586/503572.

● Possiedo svariati programmi per Spectrum 48K e 128K (Double Dragon, Kick Off, The untouchables, Blasteroids, Batman 1,2, Rambo, Ghost'n Goblin's, da L. 1000 a L. 2000 cadauno. Vendo anche il ricercatissimo programma che trasforma lo spectrum in C64.
Carlo Comolli - Via Capitonese 96 - Narni (TR) 05036 - Tel. 0744/733337.

● Vendo per C64 (cassetta) più di 500 giochi tra i quali: Forgotten Worlds, Out Run, Robocop, Pac Land, Micropose Soccer, Operation Wolf, Gary Lineker Hot Shot, Wonderboy, Platoon, tutti i giochi di calcio, Tag Team Wrestling, Target Renegade, S.E.U.C.K.M 1942, 1943, Buggy Boy, Bulle Bobble, Dragon's Lair a L. 15000. Scrivetemi per ricevere la lista e inviatemi le vostre per scambiarci dei giochi.
Marco Perlino - Via Torino 61 - 12037 Saluzzo.

● Vendo fantastici giochi per C64/128, alcuni titoli: 10 giochi del calcio, tra cui Micropose Soccer, L. 10.000 + supporto. Giochi di macchine: Out Run, Test Drive 1,2, oppure tantissimi altri giochi: Barbarian 1,2, Robocop, The Last Ninja 1,2, Shinoby. Vendo anche singolarmente, il costo per gioco varia tra L. 800 e 200. I giochi sono su cassetta che su disco.
Corrado Measso - Via Grebeni 21 - 38060 Besenello (TN) - Tel. 0466/84825.

● Siamo la società più ricca del mondo (di giochi naturalmente). Vendiamo giochi sia su disco che su nastro a partire da L. 500 a L. 4000 e poi moltissimi giochi in omaggio. Tra i migliori giochi ricordiamo: Tom e Jerry, Microsoccer, Super Wonderboy, Mario Bross 2, Bollicine 2, The Real Ghostbuster e moltissimi altri. Affrettatevi, i primi saranno privilegiati.
Marco Ferrario - Via Botticelli 40 - 20010 S. Stefano Ticino (MI) - Tel. 97270407.

● Compro giochi per lo ZX Spectrum 64/48 K come: Super Mario Bros, Dragon Ninja, Rambo 3, Batman, The Real Ghostbuster, Bubble Bobble, Double Dragon, ecc. Prezzo discutibile. Inoltre vendo giochi, ultime novità dell'Inghilterra come: Guaspatore, Super Zap, Vasca Nera, The Rider. Cerco anche il programma che trasforma lo ZX Spectrum 48K in CBM 64. Offro L. 15.000. Per saperne di più telefonare o scrivete:
Andrea Borchini - Via Del Mulino 10 - 43100 (PR) Lesignano de Bagni (Parma) - Tel. 850255.

● Vendo moltissimi giochi per Commodore 64 su disco, alcuni titoli: Hawkeye, Samurai Warrior, Accolade, Grand Prix, Giana Sister, Super Basket, Shoot Em Up Costruction Kit, Armalite, Dragon Ninja, Em. Heug Inter. Soccer, Last Ninja, Impossible Mission II, Le Mans, Maniac Mansion, Micropose Soccer, Pro Hollywood, Poker, tutti a L. 500 + L. 2000 a disco. Telefonare ore pasti.
Guglielmi Andrea - Via Pieve di Cadore, 8 - 01100 Viterbo - Tel. 0761/342550.

● Vendo giochi per C64 tra cui: Ghostbuster II, Batman the Movie, Shinoby, World Trophy Soccer, Fighting Soccer, Strider, Cabal, Power Drift, Terry's Big Adv., Dominator, Giana e Maria Sister II, Silk Worm, Ninja Commando, Renegade III, Turbo, Out Run, Professional Tennis, Tom & Jerry, Pacmania ed altri giochi tutti a L. 1000. Telefonare ore pasti.
Ferdinando Rotunno - Via S. Nicola 20 - 81031 Aversa (CE) - Tel. 8112288.

● Vendo computer MSX Toshiba 64 KB + registratore + Quick Disk Drive + 2 joystick + programma (introduzione al Basic) + oltre 100 giochi + manuale di riferimento MSX Basic, il tutto corredato di istruzioni in italiano L. 300.000. Telefonare ore pasti.
Ubaldo Gambaro - Via C. Beldì 24 - 28068 Romentino (NO) - Tel. 0321/860238.

● Vendo al prezzo eccezionale di L. 600 stupendi giochi per C64 come: Forgotten Worlds, Altered Beast, Dinamite Dux, Batman I,II, Strider, Power Drift Fighting Soccer, World Troophs Soccer, Dragon Spirit, Red Heat, Bushido, Cabal, Oxxonian, Spitfire, A.P.B., Ghostbuster II, Renegade I,II,III, Pro tennis, Out Run 2, Shinobi, Stunt Car racer, Virus, Vigilante e tanti altri ancora. Ultimissime novità sempre in arrivo + l'eccezionale programma che permette di trasformare il C64 in Spectrum 48K a sole L. 5000.
Dodde Francesco - Via Milazzo 1 - 81030 Cellole (CE) - Tel. 0823/933302.

● Compro giochi per Spectrum 128/48 K fra cui: Dragons Lair, Barbarin I,II, Ghostbusters, Winter Game, Summer Game I, II, Rambo, Pole Position; Wonderboy, Popeye, Kik Start, Hercules, Hulk, Ghost'n Goblins, Pirati, Paperboy, Miami Vice, Pallavolo e pallacanestro. Tutti su cassetta da 500 a L. 2000 il gioco. Telefonare ore pasti.
Sara Ignesti - Via Bottego 6 - 50053 Empoli (FI) - Tel. 0571/710454.

● Per Commodore 64, vendo a L. 2000 i giochi: R-Type, Ghost'n Goblins, Rick, Dangerous, Yoyo, Double Dragon I, II, Wec, Le Mans, Intoccables, Ghostbusters II, Thunder cat, Super Wonderboy, Fire, Lead Board, Fightin Soccer, Strider, Metro Cross, Forgotten, Supercar, Rally Corss, Micro Soccer, Tom & Jerry, Gatto Silvestro, Commando, Last Ninja 1,2, e altri. Telefonare ore pasti.
Francesco Buonono - Via Taranto 77 - 74010 Taranto - Statte - Tel. 090/444889.

● Eccezionale, è nata Videosoft, arriva con giochi di enorme successo come: Barbarian 2, Robocop, After Burner, R-Type, Batman, The movie, Dragon Ninja, Wonderboy, D.N.A. Warrior e anti altri tutti per il vostro C64. Solo per 1500 + spese postali a vostro carico. Scrivete o telefonare.
Alessio Bonta - Via Tosarelli 68 - 40055 Castenaso (BO) - Tel. 051/785315.

● Cerco programmi (utility, giochi) per il computer Olivetti PC 1 (IBM compatibile) a prezzi ragonevoli. Scrivete o telefonate verso sera. Tratto con la Lombardia.
Boccafolio Alex - Viale Motta 28 - Desenzano (BS) 25015 - Tel. 030/9140472.

● Vendo a L. 100.000 trattabili, tastiera musicale Siel per C64 a 4 ottave programmabile con 50 suoni già programmati, come nuova.
Stefano Diversi - Via Caduti Marzabotto 6 - Livorno - Tel. 502537.

● Alt, attenzione. Vendo Vic 20 ad un prezzo stracciatissimo e trattabilissimo. Prova a telefonarmi o a scrivermi, arriveremo ad un accordo e secondo le nostre esigenze potremo effettuare uno scambio, ho giochi vecchi e nuovi per C64 e regalo due cassette per questo da 10 giochi ciascuno, eventualmente tu avessi un 64. Le avrai ugualmente se ordini il Vic 20 per un tuo amico!!

Compro inoltre un disk drive per C64 a basso prezzo. Max serietà.
Baldini Leonardo - Campagna Levante 167 - 56025 Pontedera - Tel. 0587/476451.

● Attenzione amici commodoristi! Vendo a 1000 lire le ultime novità per CBM 64 su disco e cassetta. Possibilità di scambio giochi, novità mese di dicembre: First Strike, Rick Dangerous, Turbo Out Run, Cabal, Batman, The movie, Indu and Last Crusade, Project Fire Start (solo disco), F1 Manager, Shinoby (solo disco), Super Wonderboy, Power Drift, Batman II, Zak Mcraken (solo disco), Maniac Mansion (solo disco), Dragon Ninja, Wek le mans, Led Storm, Seuck.
Di Biase Andrea - Via Molinazzo 12 - 20032 Cormano - Tel. 6195478.

● È nato il Nord Soft Inc, e vi offre dei vantaggi strepitosi. Abbiamo tutti i migliori games in commercio fra cui: The Last Ninja I,II, Def. of the Crown, Simbard, Dragon's Lair I,II, e moltissimi altri a prezzi veramente stracciati. Richiedeteci la lista, il nostro indirizzo è:
Vittorio Cazzadore - Via Norge 64 - Rosolina (RO) 45010 - Tel. 0426/664806.

● Vendo a prezzo modico il programma che trasforma il C64 in Spectrum. Vendo inoltre su nastro, giochi come: Turbo Out Run, Forgotten Worlds, Altered Beast, Indy, New Zealand Story, Super Mario Bros, Giana Sister II, Batman the movie, Power Drift e molti altri.
Brocca Mattia - Via Toselli 31 - 73036 Muro Leccese - Tel. 0836/342257.

● Compro ZX Interface I prezzo concordabile. Chiamare possibilmente il pomeriggio.
Madama Carlo - Piazza Castello 16 - 27040 Cigognola - Tel. 0385/85521.

● Compro fino a L. 3000 per C64 su cassetta Golden Axe. Telefonate al più presto.
Roberto Norabito - Via Campari 49 - 20142 Milano - Tel. 8139239.

● Compro i migliori giochi per Spectrum tra cui: Pac Land, Combact School, Out Run, California Games, Barbarian II, Gauntlet, Last Ninja, Double Dragon. Solo se a prezzi accattabili. Possibilmente mandatemi la vostra lista.
Libutti Fabio - V.le Romagna 15 - 20133 Milano - Tel. 02/732384.

● Cerco il programma che trasforma lo ZX Spectrum in CBM 64 a prezzo accettabile.
Fabio Libutti - V.le Romagna 15 - Milano 20133 - Tel. 02/732384.

● Vendo le ultimissime novità per Amiga (più altri 400 titoli) a L. 4000 disco compreso. Massima serietà e cortesia. Inoltre scambio 30 giochi per C64 (disco o cassetta) con cartuccia d'espansione 3-8-16K per Vic 20.
Raffaele D'Elia - Via Bergamo 1 - 73014 Gallipoli (LE) - Tel. 0833/24236.

● Cerco floppy per il C64 in buono stato che abbia un prezzo variabile dalle 150.000 alle 180.000 Lire. Telefonare qualsiasi giorno dalle 15.00 in poi.
Marco Brambilla - Via Rimembranze 7 - 20059 Vimercate (MI) - Tel. 039/661174.

● Cerco giochi per C64 max L. 4000 l'uno: Operation Wolf, Italia 90, Gary Lineke's, Super Star Soccer, Out Run, Ghostbusters, Indiana Jones, Super Mario Bros, Miami Vice, Pallavolo su spiaggia, Basket.
Nardello Enrico - Via Novegno 48 - 36090 Pievevicino (VI) - Tel. 0445/661163.

● Vendo magnfici giochi su disco o su cassetta da L. 2000 a L. 3000 cadauno. Telefonare ore pasti, per chi volesse una lista dei giochi solo per C64 mandi L. 4000 e il suo indirizzo.
Massimo Spada - Via Acquanegra 7 - Pavia 27100 - Tel. 0382/26005.

● Vendo registratore per Commodore 64 ancora in buone condizioni.
Mauro Guberti - Piazza Marconi 20 - Moglia (MN) - Tel. 0376/598341.

● Vendo 4 cassette di Special Program a L. 16.000. Ogni cassetta comprende 10 giochi, spese postali a vostro carico. Scrivetemi o telefonatemi. Non ve ne pentirete.
Vito Silla - Via Vinci 131 - Grugliasco (TO) 10095 - Tel. 011/4115206.

● Vendo Commodore 64 II + registratore + disk drive 1541 II + 1 joystick + centinaia di giochi vecchi e nuovi su cassetta, tutto a L. 600.000 trattabili. Telefonare ore pasti.
Francesco Persiani - Via Zinzolo 14 - 98055 LipAri - Tel. 9813189.

● Cerco floppy driver per C64. Vendo n. 33 cassette per MSX 8020 a L. 3000 a cassetta.
Thomas Antonioli - Via del Perugino 21 - 61032 Fano (PS) - Tel. 0721/828897.

● Compro programma che trasforma ZX Spectrum in CBM 64 ad un prezzo ragionevole. Max serietà.
Valotto Nicola - Via Postumia di Pon. 208 - Cittadella (PD) 35013 - Tel. 049/5972649.

● Vendo computer MZ 730 Sharp causa inutilizzo completo di registratore + stampante + joystick incorporato + 12 giochi al modico prezzo di L. 350 trattabili.
Mattia Rossignoli - Via 4 Novembre - Castellucchio (MN) 46014 - Tel. 0376/438818.

● Compro per lo Spectrum (a giusto prezzo) Combact School, Platoon, 6 Linekers S. Skill; Mach Day 2, Dragon's Lair 2.
Andrea Fabro - V.le Ledra 5 - San Vito di Fogagna 33030 - Tel. 0432/808246.

● Compro i seguenti giochi per C64: Out Run, Bubble Bobble, Rastan, Renegade, Dragon's Lair 1,2, Wonderboy 1,2,3, Sex cartoon 1,2,3, Puffi 1,2, Robin Hood, Scuola Pazza, Ghost'n Goblins, Commando, Batman, Bally Race, ecc. (su cassetta). Telefonare ore pasti.
Pietro Casola - Via B. Buozzi 205 - 89015 Palmi (R.C.) - Tel. 0966/45383.

● Cerco disperatamente Viking 9 e/o 12 anche solo rivista o solo cassetta, pago bene.
Lucente Massimiliano - Via delle Rovare 23/2 - Genova 16143 - Tel. 010/517306.

● Vendo per CBM 64: Enduro Racer (Motocross) a L. 15.000; BMX Kids (Bicicross) a L. 10.000. Annuncio sempre valido. Telefonare dopo pranzo.
Maurizio Spampinato - Via Passo Gravina 29 - 95125 Catania - Tel. 095/442544.

● Vendo i migliori giochi per CBM 64 a L. 2.500

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di SPECIAL PROGRAM presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

VENDO | COMPRO
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO | TROVO

SPECIAL PROGRAM N. 64

SCRIVERE IN STAMPATELLO

NOME ____________ INDIRIZZO ____________

CAP ______ CITTA' ____________ TEL. ________ ETA' ______

l'uno e tutti a L. 25.000 + cassetta: Italia 90 Soccer, Elio Mario Bros, Super Mario Bros, Renegade, Barbarian I, II, III, IV, Pacland, Asterix, Commando I, II, III, La voce, Misteri, Ghostbuster, Wonderboy, Miss, Elevator, Masters of the Univer, Il mostro, Rastan Saga I, II, III, Ice Palace, Ninja I, IV, Olimpiadi III, Wrst, Man, Calcetto, Pierino I, II, Goal, Pallavolo I, II e vendo anche tantissimi giochi di sport e d'avventura a L. 2.5000 l'uno. Inviare la lista. Annuncio sempre valido. Telefonare ore pasti.
D'Elia Dino - Via E. Fermi 1 - 74017 Mottola (TA) - Tel. 099/6864353.

● Cerco delle cassette per il Commodore 64 di cui anche Ghostbuster, Goonies, Zombi, Dragon Ninja, Wrestling, Batman.
Cristiano - Via S. Caterina 10 - Ospitaletto (BS) - Tel. 030/642974.

● Vendo ZX Spectrum 48K, interfaccia, interfaccia programmabile, 1.000 programmi, cavetti, manuale di istruzioni in italiano tutto a L. 350.000 trattabili, telefonare ore serali.
Luca Bellini - Via Sagunto 22 - Roma 00174 - Tel. 762613.

● Vendo giochi a prezzo trattabile come Shinobi, Cabal, Passing shot, Forgotten Worlds, Strider, Microsoccer, Dragon Ninja, Operation Wolf, Vigilante, Transformer, Porno Game, Rastan Saga, Superman, Capitan America, Barbarian 2, Super Mario Bros 1-2, e tanti altri. Affrettatevi. Telefonare ore 20.15.
Martoscia Daniele - Via Stazione 46 - 70020 Binetto (BA) - Tel. 080/635230.

● Eccezionale, strabiliante! Inviatemi L. 10.000 e io vi invierò il programma capace di trasformare il 64 in Spectrum più cassetta con ben 10 fantastici videogiochi tra cui: Paperboy, Godzilla, e Green Beret, più cassetta videogiochi a scelta, più il fantastico gioco Moon Shuttle (Monopoli). Fantastico!!! Scrivimi subito o telefonatemi dalle 15 alle 16.
Patrick Vitalivi - C.so Villetos 21 - 11010 Aymavilles (Aosta) - Tel. 0165/902417.

● Cerco programma che trasforma lo Spectrum 48K in C64 (cassetta). Inoltre se possibile una lista gratis di giochi per il C64. Massima spesa per lo trasformatore L. 10.000 mentre un videogioco L. 500.
Montinovo Paride - Via Cavour 1 - Montecosaro (MC) 62010 - Tel. 0733/589410.

● Vendo per CBM 64 e 128 le migliori novità come Ghost'n Goblins, Thundercats, Mask III, Snoopy, Wrestling, Bubble Bobble, International Karate, e tanti altri giochi a L. 500 cadauno e poi vendo 100 giochi tutti a L. 15.000. Telefonare ore pasti.
Tomaiuolo Maurizio - Via Santa Caterina - 80054 Gragnano - Tel. 081/8736538.

● Vendo Commodore 128 + disk drive 1541 + registratore (nuovo modello) + mouse + cartuccia per velocizzare drive e tape e vari tipi di copiatori allegata con cassetta per regolazione Azimut. Inoltre un casino di cassette e dischi originali (Geos, Shinobi e altri) e riviste (una ventina).
Simone Codazzi - Via Erba 8 - Gorgonzola (MI) 20064 - Tel. 9513537.

● Cerco disperatamente la cassetta per lo ZX Spectrum dei Ghostbuster 2 senza pistola, Dragons . Telefonare ore pasti dalle 13 alle 13.30.
Roberto - 16016 Cogoleto - Tel. 9182950.

● Vendo giochi per C64 su nastro, a L. 1500. Alcuni esempi: Salamander, Robocop, Barbarian I, II, New Zealand Story, Microcup, Vigilante, Shinoby, 3D Pool, Dragons Lair I, II, Dinamite Dux, Football Manager I, II, Pac Land, Pac Mania, Dragon Ninja, Indiana Jones I, II, The real Ghostbusters e tanti altri. Telefonare ore pasti oppure scrivere.
Abena Francesco - Via Nicola Sebba 123 - 27100 Cosenza - Tel. 0984/391719.

● Mear Soft Systems vende videogames per C64 di altissima qualità a prezzi bassissimi cioè a L. 1500 cadauno. Esempio: Indiana Jones, Bionic Commando, Batman, Rambo III, tutti i tipi di calcio, simulatori spaziali, aerei, ecc. Vende anche utilitys: emulatore Spectrum, Word processor, GW Basic, Simon's Basic, ecc. ecc. Per la lista scrivere a:
Mear Soft Systems c/o Armando Mendolicchio - Via G. Acquaviva 27 - 71100 Foggia - Tel. 0881/32683.

Compro inoltre un disk drive per C64 a basso prezzo. Max serietà.
Baldini Leonardo - Campagna Levante 167 - 56025 Pontedera - Tel. 0587/476451.

● Attenzione amici commodoristi! Vendo a 1000 lire le ultime novità per CBM 64 su disco e cassetta. Possibilità di scambio giochi, novità mese di dicembre: First Strike, Rick Dangerous, Turbo Out Run, Cabal, Batman, The movie, Indu and Last Crusade, Project Fire Start (solo disco), F1 Manager, Shinoby (solo disco), Super Wonderboy, Power Drift, Batman II, Zak Mcraken (solo disco), Maniac Mansion (solo disco), Dragon Ninja, Wek le mans, Led Storm, Seuck.
Di Biase Andrea - Via Molinazzo 12 - 20032 Cormano - Tel. 6195478.

● È nato il Nord Soft Inc, e vi offre dei vantaggi strepitosi. Abbiamo tutti i migliori games in commercio fra cui: The Last Ninja I,II, Def. of the Crown, Simbard, Dragon's Lair I,II, e moltissimi altri a prezzi veramente stracciati. Richiedeteci la lista, il nostro indirizzo è:
Vittorio Cazzadore - Via Norge 64 - Rosolina (RO) 45010 - Tel. 0426/664806.

● Vendo a prezzo modico il programma che trasforma il C64 in Spectrum. Vendo inoltre su nastro, giochi come: Turbo Out Run, Forgotten Worlds, Altered Beast, Indy, New Zealand Story, Super Mario Bros, Giana Sister II, Batman the movie, Power Drift e molti altri.
Brocca Mattia - Via Toselli 31 - 73036 Muro Leccese - Tel. 0836/342257.

● Compro ZX Interface I prezzo concordabile. Chiamare possibilmente il pomeriggio.
Madama Carlo - Piazza Castello 16 - 27040 Cigognola - Tel. 0385/85521.

● Compro fino a L. 3000 per C64 su cassetta Golden Axe. Telefonate al più presto.
Roberto Norabito - Via Campari 49 - 20142 Milano - Tel. 8139239.

● Compro i migliori giochi per Spectrum tra cui: Pac Land, Combact School, Out Run, California Games, Barbarian II, Gauntlet, Last Ninja, Double Dragon. Solo se a prezzi accattabili. Possibilmente mandatemi la vostra lista.
Libutti Fabio - V.le Romagna 15 - 20133 Milano - Tel. 02/732384.

● Cerco il programma che trasforma lo ZX Spectrum in CBM 64 a prezzo accettabile.
Fabio Libutti - V.le Romagna 15 - Milano 20133 - Tel. 02/732384.

● Vendo le ultimissime novità per Amiga (più altri 400 titoli) a L. 4000 disco compreso. Massima serietà e cortesia. Inoltre scambio 30 giochi per C64 (disco o cassetta) con cartuccia d'espansione 3-8-16K per Vic 20.
Raffaele D'Elia - Via Bergamo 1 - 73014 Gallipoli (LE) - Tel. 0833/24236.

● Cerco floppy per il C64 in buono stato che abbia un prezzo variabile dalle 150.000 alle 180.000 Lire. Telefonare qualsiasi giorno dalle 15.00 in poi.
Marco Brambilla - Via Rimembranze 7 - 20059 Vimercate (MI) - Tel. 039/661174.

● Cerco giochi per C64 max L. 4000 l'uno: Operation Wolf, Italia 90, Gary Lineke's, Super Star Soccer, Out Run, Ghostbusters, Indiana Jones, Super Mario Bros, Miami Vice, Pallavolo su spiaggia, Basket.
Nardello Enrico - Via Novegno 48 - 36090 Pievebelvicino (VI) - Tel. 0445/661163.

● Vendo magnfici giochi su disco o su cassetta da L. 2000 a L. 3000 cadauno. Telefonare ore pasti, per chi volesse una lista dei giochi solo per C64 mandi L. 4000 e il suo indirizzo.
Massimo Spada - Via Acquanegra 7 - Pavia 27100 - Tel. 0382/26005.

● Vendo registratore per Commodore 64 ancora in buone condizioni.
Mauro Guberti - Piazza Marconi 20 - Moglia (MN) - Tel. 0376/598341.

● Vendo 4 cassette di Special Program a L. 16.000. Ogni cassetta comprende 10 giochi, spese postali a vostro carico. Scrivetemi o telefonatemi. Non ve ne pentirete.
Vito Silla - Via Vinci 131 - Grugliasco (TO) 10095 - Tel. 011/4115206.

● Vendo Commodore 64 II + registratore +

Tagliando da compilare e spedire in busta
di SPECIAL PROGRAM
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 201

VENDO | COMPRO
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO | TROVO

SPECIAL PR
SCRIVERE IN

NOME ____________ INDIRIZZO ____________
CAP ________ CITTA' ____________ TEL. ________

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME